namco®

風のクロノア door to phantomile™



And I begin to wonder...
The dreams I can't remember
when I wake in the morning -
where in the world did they go?

PlayStation



風のクロノア
door to phantomile

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 01010

ものがたり

ここはどこかの夢の世界、ファントマイル。

ファントマイルにはひとつの伝説があります。それによると、人々がみる夢のエネルギーは、月の神殿とよばれるところに集められ、世界を創造るのに使われるというのです。目が覚めたあと確かにみたはずの夢が思い出せないのは、そのためだというのです。

ある日のことです。風の村ブリーガルに住むクロノアは、丘の上に飛行船が墜落し、凶悪な影が迫ってくるという悪夢にうなされていました。不思議なことに、この夢は時間がたってもはっきりと思い出すことができるのです。

そんなある日、村の[illegible]が[illegible]しました。

夢で[illegible]。

[illegible]、[illegible]は丘に大きな[illegible]ます。

行ってみようよ、クロノア！

幼いころからの親友、リングの精ヒューポーが声をかけてきました。

ドキドキとワクワクを胸に、クロノアとヒューポーは元気に駆けだしました。

冒険の世界

かつてファントマイルには、風の神、木の神、氷の神、そして月の神の４人の神々が君臨していました。月の神は人々の夢のエネルギーを集めて世界全体を形造りました。そのほかの神々もそれぞれの与えられた資質、風の力、木の力、氷の力を互いに与え合って平和が保たれていました。

そんなある日のこと、万物を創造することができる月の神の力をねたんで、闇の王が反乱を企てました。神々は力を合わせて戦いました。はじめは圧倒的に優勢だった闇の王も、光と天翔る翼によってしだいに追いつめられていったのです。戦いは１００日間続き、ついに闇の王は封じ込められたのでした。

このあと二度とこんなことが起こらないように、月の神は夢を隠すことにしました。月の神は風、木、氷の神々が想いを合わせない限り、決して現れることはありません。夢みる力は永遠に夢の彼方へと秘められたのです。

――ファントマイルの伝説より

ファントマイル全景





風の村フリーカル
木の村フォーロック
水の国シャクボット
とによってつくり出されます。

ゲームの始め方(1)

モード選択

タイトル画面でスタートボタンを押すと、選択肢が表示されます。

「はじめから」はゲームを最初からプレイするモードです（5ページ参照）。「つづきから」は前回セーブしたところからゲームを再開するモードです（6ページ参照）。 方向キーで選択し、Ⓐボタンまたはスタートボタンで決定してください。

タイトル画面





●操作方法

方向キー……選択

Ⓐボタン/スタートボタン……決定

メモリーカードについて

このゲームは、メモリーカードを1ブロック使用します。1ブロックに3つのファイルを作ることができ、それぞれに4つのデータを保存することができます。

メモリーカードに問題があると警告メッセージが表示されます。その場合はメッセージに従って操作してください。



はじめから

まずメモリーカード画面でデータを記録するファイルを選びます。すでにファイルが3つある場合は、上書きするファイルを指定してください。つぎに名前入力画面であなたの名前を入力します。オプション画面（7ページ参照）でオプションを設定すると、ゲームがはじまります。

メモリーカード画面



名前入力画面



●操作方法

方向キー……選択

Ⓐボタン……決定

Ⓑボタン……前にもどる、1字前の文字を消す（名前入力画面）

スタートボタン……「おわり」と同じ働きをします（名前入力画面）

ゲームの始め方(2)

つづきから

まず画面下のボタンでファイルを選択します。するとセーブされているデータの情報が、画面中央に表示されるので、ロードするデータを指定してください。このとき右端のオプションを選択すると、いったんオプション画面に入ります（7ページ参照）。

メモリーカード画面



●操作方法

方向キー ―――― 選択
Ⓐボタン ―――― 決定
Ⓑボタン ―――― 前にもどる



オプション

「はじめから」で名前入力を終えるか、「つづきから」のメモリーカード画面でオプションを選ぶと、オプション画面になります。

画面下のボタンで設定する項目を選択できます。設定が済んだら、「おわり」を選択してください。セーブの確認のあと、オプション画面を終了します。



コントローラ

コントローラの設定を3つのタイプから選択します（12ページ参照）。○ボタンで決定してください。



画面アジャスト

画面表示のずれを直します。方向キーで四角い枠が見えるように調整し、○ボタンで決定してください。○ボタンではじめの位置に戻ります。



サウンド

ゲーム中の音楽と効果音を、ステレオかモノラルに切り換えます。使用するTVに合わせて選び、○ボタンで決定してください。

オプション画面



●操作方法

方向キー……選択、画面の移動（画面アジャスト）

○ボタン……決定



画面の見方とルール(1)

画面の見方

通常画面





扉と鍵
扉の鍵を解放すると一定時間表示されます（18ページ参照）。

クロノアの体力
1つのハートにつき2つの段階があり、全部で6段階あります。

残りのクロノア

助けた住人
現在のパートで悪夢から助け出した住人の数を表します。住人は各パートに6人います。

夢のかけら
現在集めている「夢のかけら」の数です。100個で1UPします。

アイテム
カギなどの特殊なアイテムを持っていることを表します。

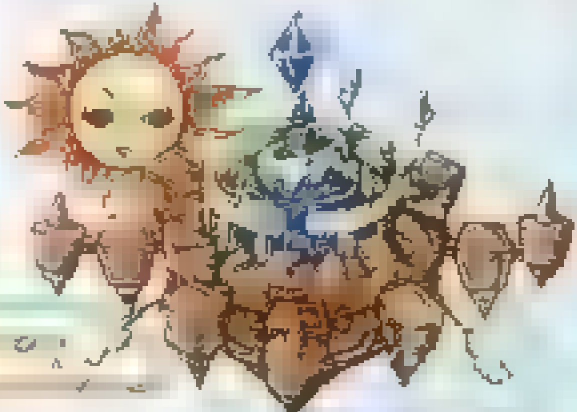
＊クロノアの操作方法は12～15ページを参照してください。

ボス戦



ボスの体力
このゲージをなくならせると、ボスを倒すことができます。
1回の攻撃によって与えられるダメージ量はボスによって異なります。

1 クロノアの冒険は6つのビジョンに分かれています。1つのビジョンは2つのパートからなり、パート2の最後にはボスがいます。
2 敵にさわったり、攻撃を受けたりすると、クロノアの体力は1段階ずつ減ります。体力が全部なくなるとクロノアは倒れてしまいます。
3 穴などに落ちると、クロノアは体力にかかわらず倒れてしまいます。
4 残りのクロノアの数が0のときに倒れると、VISION OVERです。
5 クロノアの体力は「ハート」を取ると少し回復します。1つのパートをクリアすると、体力は全部回復します。
6 「夢のかけら」を100個集めるか、1UPアイテムを取ると残りのクロノアが1人増えます。



ゲーム中にスタートボタンを押すとポーズメニューを表示します。方向キーで項目を選び、○ボタンで決定してください。

キャンセル
ポーズを解除しゲームを再開します
リトライ
いまいるパートの初めからやり直します
タイトル
ゲームを中止し、タイトル画面へ戻ります



画面の見方について(2)

登場人物が会話をする画面です。冒険を進めるのに欠かせない情報もあるので、見逃さないようにしましょう。

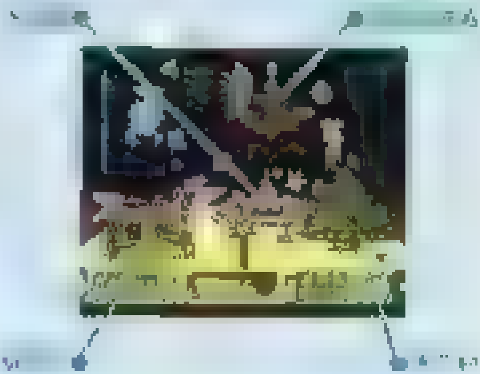


●操作方法

Ⓐボタン/Ⓑボタン……先に進む
Ⓑボタン……メッセージの早送り
スタートボタン……1回押すと少しスキップ
すばやく2回押すと全部スキップ



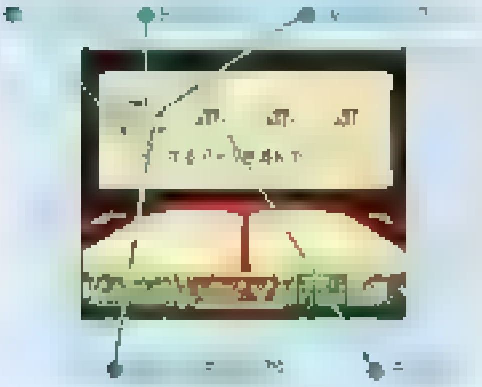
1つのハートをクリアすると、助けられた住人たちが音楽を演奏します。それぞれの村や国で住人たちをたくさん助けると、演奏がよりにぎやかになります。



●操作方法

Ⓐボタン、スタートボタン……セーブへ

1つのパートをクリアし、世界マップの表示が終わると、メモリーカードに記録を保存することができます。カーソルでセーブする場所を指定してください。



方向キー ……… 選択
◎ボタン/スタートボタン ……… 決定

クロノアが全員倒れても、コンティニューをすればゲームを続けることができます。

コンティニューは何回でも可能です。コンティニューをしない場合はゲーム終了となります。



方向キー ……… 選択
◎ボタン/スタートボタン ……… 決定

コントローラの使い方(1)



左 左に歩く　右 右に歩く　上 奥を向く 入口に入る　下 手前を向く

方向キー:移動



×または△ボタン:ジャンプ
(13ページ参照)



スタートボタン:ポーズ (9ページ参照)

□または○ボタン:攻撃 (14ページ参照)



※この操作方法は初期設定のものです。オプション画面で変更できます(7ページ参照)

ジャンプ

⊗または△ボタンを押すとクロノアはジャンプします。

ジャンプ後の落下中に⊗または△ボタンを押し続けると、耳をはばたいて少しの間だけ空中にとどまることができます。はばたくことができるのはジャンプ中に1回までです。ただし例外として、ダメージを受けたあと、テットン（25ページ参照）から離れたあとはもう1回はばたけます。また敵をつかまえている間はできません。

ジャンプ中に左右に移動したり、奥や手前を向いたりすることができます。ジャンプ中の攻撃も可能です。



⊗/△ボタンを押すとジャンプします

落下中に⊗/△ボタンを押し続けると

耳をはばたいて空中にとどまります

コントローラの使い方(2)

攻撃

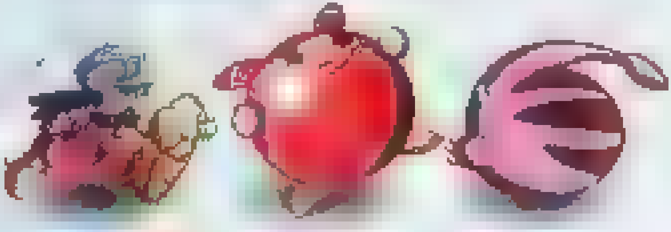
敵に近づいて□または○ボタンを押すと、リングから「風だま」を発射し、敵をつかまえてふくらませます。画面の奥や手前の敵をつかまえることもできます。ただし、一部の巨大な敵はふくらむだけでつかまえられません。また、ボスはふくらませることも、つかまえることもできません。

敵をつかまえた状態で□または○ボタンを押すと、敵を投げつけて攻撃します。画面の奥や手前に投げることもできます。



□/○ボタンで風だまを発射します

風だまが命中すると敵はつかまります



もう一度□/○ボタンで敵を投げつけます



投げた敵はぶつかるか一定距離飛ぶと破裂します

2段ジャンプ

敵をつかまえた状態で、ジャンプしたり飛び降りたりして空中にいるときにⒶまたはⒷボタンをもう一度押すと、敵を踏みつけてさらに高くジャンプします。

この2段ジャンプは、ふつうのジャンプよりも高く跳べます。敵をけり飛ばして、下向きに攻撃することもできます。

2段ジャンプ中に敵をつかまえて、さらに2段ジャンプをすることもできます。



まず敵をつかまえます

Ⓐ、Ⓑボタンでジャンプし、空中で再度Ⓐ、Ⓑボタンを押すと

2段ジャンプをします。敵は下にけり飛ばされます

これを利用して下の敵を倒すこともできます

いろいろな仕掛け

冒険の途中にはいくつもの仕掛けがあります。その一部を紹介しましょう。



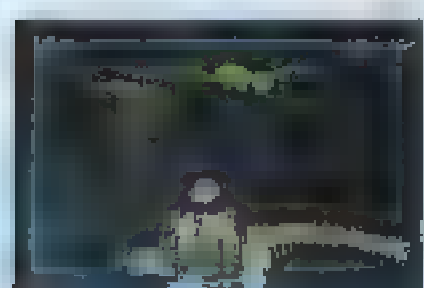
上昇風

定期的に強い風を吹き上げる場所で、その風に乗ってジャンプでは届かない高さまで上れます。



ゴンドラ

つねに動いているもの、クロノアが乗ると自動的に動くもの、何らかの力で動かすものがあります。



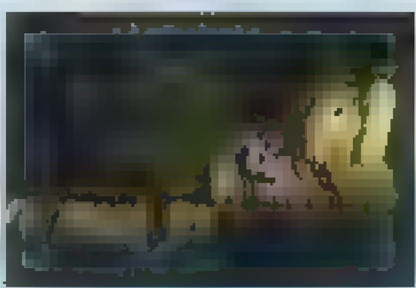
トロッコ

クロノアが乗ると自動的に走りだします。トロッコの上では動いても落ちる心配はありません。



木の橋

風にあおられ不安定にふらふら揺れています。とても落ちやすいので慎重に渡りましょう。







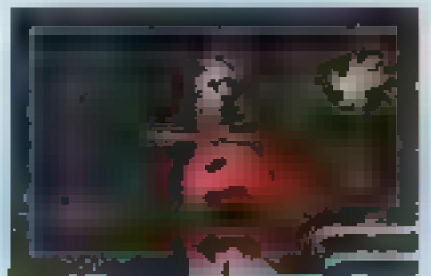
カギの扉

カギを使ったり体当たりすると開きます。1枚の扉につき、1個のカギが必要です。

スイッチ

様々な箇所をぶつけると色が変わり、何かが起こります。





ジャンプ台

踏みつけた瞬間にタイミングよくジャンプボタンを押すと、高くジャンプすることができます。

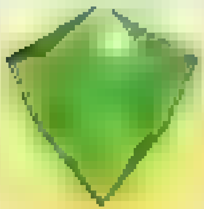
回転ドラム

ゆっくりと回転しているので、立ち止まると落ちてしまいます。ジャンプで位置を調整しましょう。

アイテム

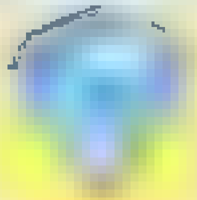
クロノアの冒険を助けるいろいろなアイテムがあります。

これらのアイテムはクロノアがさわるだけで取れます。



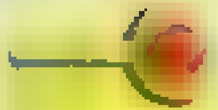
夢のかけら(小)

100個集めると残りのクロノアの数が1人増えます



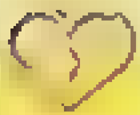
夢のかけら(大)

夢のかけら(小)5個分です



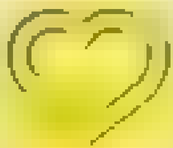
カギ

これを持っていないと開かない扉があります



ハート(小)

クロノアの体力が1段階回復します



ハート(大)

クロノアの体力が3段階回復します



1UP

残りのクロノアの数が1人増えます

これらのアイテムは風だま、またはつかまえた敵を当てて取ります。



記憶の置き時計

クロノアが倒れたとき、この時計を取った場所から再出発できます。それまでに取ったアイテムなどは記憶されています。



月の精

これを取ると、月の精が現れてしばらく夢のかけらがきらきら光ります。その間は取る夢のかけらが2倍になります。

(月の精の伝説)

その昔、いたずら好きの月の精がいました。月の精はいろいろなものを鏡に映し、逆にして人々を困らせました。あるとき、月の精は太陽を逆にして昔をなくしてしまいました。人々は眠れなくなり、夢をみられなくなったのです。いたずらが過ぎた月の精は、怒った神様に封じ込められてしまったとさ。



ンガポコのたまご

つかまえた敵をぶつけると、割れてアイテムが出ます。



悪夢に封じ込められた住人

世界の夢のバランスが崩れたため、悪夢に捕らわれ、逆に悪夢に夢みられてしまった人々です。助けた人数によって、ゲームをクリアしたときの世界マップの画面が変化します。

ビジョン

クロノアの行く手にはどんな冒険が待っているのでしょうか。少しだけ紹介しましょう。

嵐のはじまり

~風の村ブリーガル~

飛空艇が墜落した鐘の丘をめざし、クロノアとヒューポーは進み始めました。途中、石工のバルーと名乗る人物がファントマイルの伝説について話をしてくれます。





歌姫と陰なる王

~ガンストン採掘場~

光る石の鉱山を経て鐘の丘へ。坑道の切れ目は風に乗って跳び越えましょう。丘の上には何やら怪しげな連中がいました。詳しいことは分かりませんが、悪者には間違いなさそうです。

枯れゆく森の奥で

~木の村フォーロック~

木の村のオババへ事件を知らせに行く2人。しかし、すでにジョーカーたちが先回りしていました。新しいタイプの敵がどんどん現れますから、注意しましょう。



ヴィジョン 2-3 立ち昇る滝を越えて

シャクポット王国

枯れゆく森に道をはばまれたため、クロノアとヒューポーは水の国へ向かいます。大きな滝をさかのぼり、貝の城の手前に着くとどこからか呼びかける声が……。





ヴィジョン 3-1 よみがえる森

~木の村フォーロック~

オババに会うべく再び木の村へ。途中で森の番人が捕らえられていたら、必ず助けてあげましょう。

ヴィジョン 3-2 止められた歯車

大樹のからくり屋敷

オババの家はからくり屋敷さながらです。さまざまな仕掛けをクリアし、オババの屋敷の頂上までたどり着かなければなりません。通路が入り組んでいるので、混乱しないように!



クロノアの冒険はまだまだ続きます。ラストにはアッと驚くような展開が待っているはずです。頑張って進んでください。

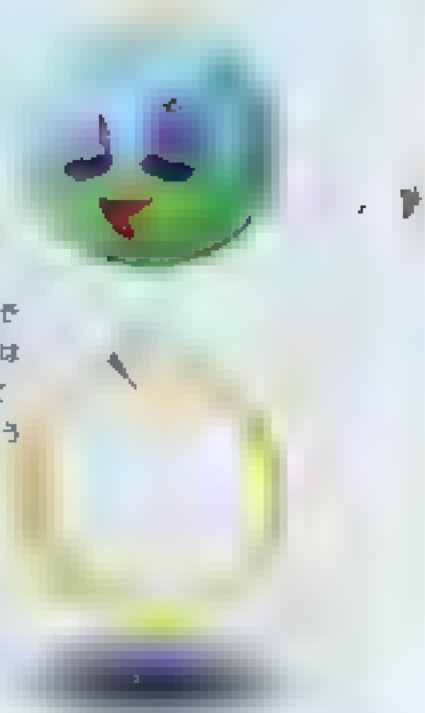
キャラクター

ファントマイルの住人は、平和を好む素朴な人たちばかりです。



ヒューポー

ある日、空から落ちてきたリングに宿る精。普段はリングの中に入っていて、クロノアが風の力を使うのを助けています。



クロノア

風の村ブリーガルに暮らしている元気な男の子。長い耳と青い帽子がトレードマークです。幼いころからの親友のヒューポーといつも野原を駆け回っています。



レフィス

世界を再生させる再生の歌を歌うことができる伝説の歌姫。その力をうとむ闇なる王ガディウスに狙われています。



ハルー

かつて森の村のガンメストン採掘場で石工の頭を務めていた男。独身。フィスの伝説を信じており、巫女が住むという月の国に行くのが夢だとか。意外とロマンチストなのかも。



シードフ王

ファントマイルに残る唯一の王国、水の国ジャグポットの国王で、永遠に枯れることのない水源を護っています。ファントマイルの秘密の一端を知っている人物のひとりです。



オババ

木の村フォーロックの長老で、村の中心にそびえ立つ聖なる大木の上にからくり屋敷を構えています。じっちゃんと同じく世界の秘密の一端を知る人物のひとりです。



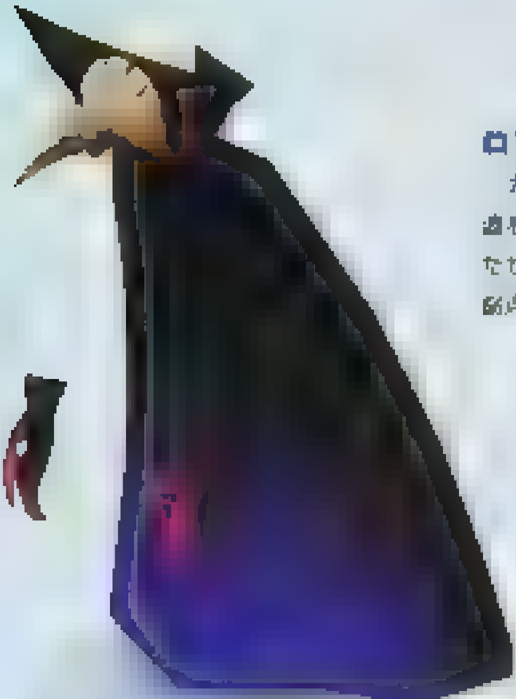
じっちゃん

風の村の長老で、クロノアの育ての親です。思慮深く、ファントマイルの歴史や伝説に関する深い知識を持っている人物です。



ロンゴランゴ

力持ちの怪物で、岩を出したり、地面を揺らせたりします。おしりが弱点だとか



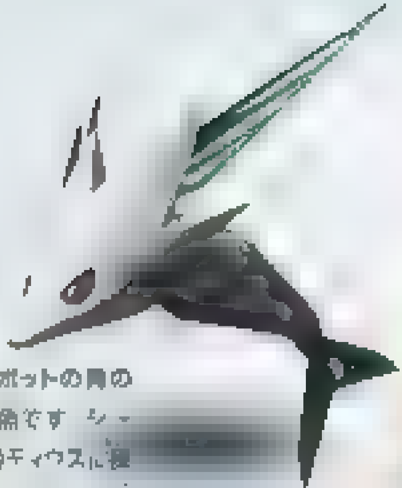
闇なる王ガティウス

長い眠りから復活した、かつて神々に封じられた闇の王です。その狙いはファントマイルを悪夢の世界にすること。闇の世界を自由自在に操り、異空間を創り出します



ショーカー

ガティウスの忠実なしもべで、ガティウスに認められたい一心で奮闘する小悪魔。その割にどこか抜けたところがあるようですが、多少は闇の力を使うことができます



パメラ

水の国ジャグポットの町の城を守る巨大な魚です。シートフ王ともどもガディウスに操られているだけで、決して悪者ではありません。王様をぶつけて目を覚まさせましょう。

ムウ

昔ながら愛らしいキャラクター。通路をひょこひょこ歩きまわっています。





シャボー

クロノアを見つけると突進して体当たりをしようとします。





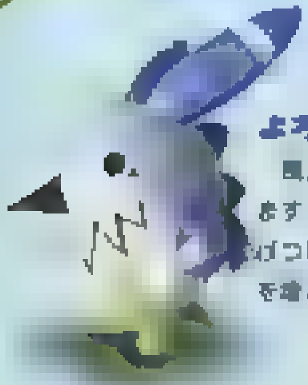
ササルン

こちらの攻撃をいっさい受けつけないので、やり過ごすしかありません。

テットン

空中をふわふわ漂っており、ふくらませると高く浮かぶ性質があります。

敵キャラクター(2)



よろいムゥ

風だまを跳ね返します。ほかの敵を投げつけてまずよろいを壊しましょう

プラン

ヒョンヒョン飛び跳ねながら近づいてきます





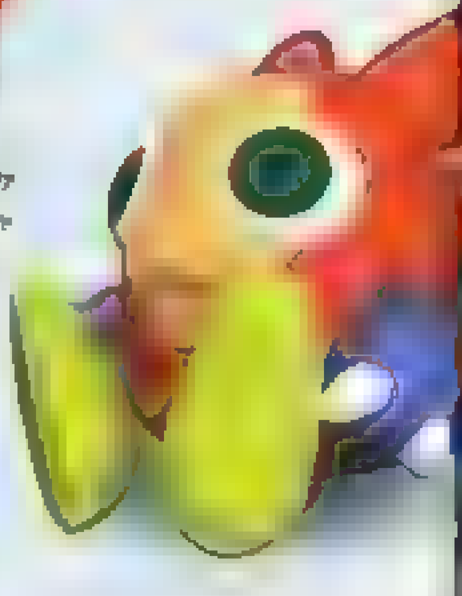
たてムゥ

たてを構えているので正面からの攻撃は通用しません。ジャンプして後ろに回りこむこと



ムィムィ

トゲ玉をまき散らします。ジャンプで避け、すばやく近づいてやっつけましょう





ブッビィ

一定の時間がたつと自爆する危ないヤツ。光を発し始めたら注意！

壁にぶつかると真下に落ち、時間がたつと爆発します。



ダビィ

おしりを向けた時にトゲ玉を発射するのでジャンプでかわして攻撃しましょう。





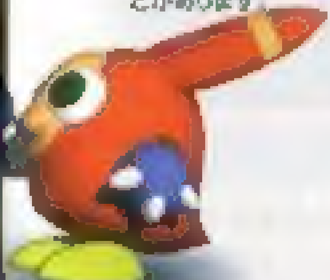
シェルル

ふだんは硬い殻で身を守っています。顔を出した時が攻撃のチャンス！



ジャイアント ムゥ

夢のかけらを吸収して巨大化したムゥです。物をぶつけて倒すと、夢のかけらが出てくることがあります





グリッツ

2丁拳銃のガンマンのように撃ちまくります。ニヤッと笑うそのすきに倒しましょう。

ゲームのヒント

アイテムを探そう

アイテムのなかには、クロノアがさわるまで見えないものがあります。よく探してみましょう。見えないものを探すのは難しい？だいじょうぶ。影はちゃんと見えるんです。地面にあやしい影が落ちていたら、そこでジャンプしてみましょう。



敵を利用しよう

このゲームでは敵をうまく利用することが大切です。たとえば、空中を漂っているテットンは、高いところへ上るのに便利です。一定の時間で破裂するブッピィは、時間差を利用した仕掛けを解くのに欠かせません。

それから、という印がついているところがあったら、敵を投げつけてみてください。道が開けたり、アイテムが手に入ったりするはずです。



住人を助けよう

各パートに6人ずついる「悪夢に封じ込められた住人」を全員、助け出しましょう！！すべてのパートで全員、助け出せたら何かが起こります。何が起こるかは、クリアした後のお楽しみ！

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

風のクロノア door to phantomile™

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町3-1-60 ☎横浜045(542)6761

SLPS 01010